

Le Cnam accueille l'ICEC 2026 : la recherche internationale autour du jeu vidéo à la rencontre du grand public

Du 6 au 9 octobre 2026, le Conservatoire national des arts et métiers (Cnam) accueillera à Paris l'édition 2026 de l'International Conference on Entertainment Computing (ICEC). Ce rendez-vous scientifique explore les innovations qui transforment notre manière de jouer, de créer et d'interagir avec les technologies autour de rencontres en accès libre et gratuit.

Cet événement est organisé par le Cédric (Centre d'études et de recherche en informatique et communications), laboratoire de recherche en sciences du numérique du Cnam, avec l'appui du Cnam-Enjmin, école de référence dans le domaine du jeu vidéo et des médias interactifs et de l'association Capgame spécialisée dans l'accessibilité dans le jeu vidéo.

Pendant quatre jours, de nombreux spécialistes du monde entier présenteront les dernières avancées de la recherche scientifique en entertainment computing. Le programme aborde notamment l'intelligence artificielle générative, la narration interactive, les expériences immersives, les agents conversationnels, le jeu vidéo, l'accessibilité et les technologies au service de l'éducation, de la santé et de la culture.

À cette occasion, trois conférences en anglais ouvertes au grand public, organisées les 6, 7 et 9 octobre à 18 heures au Cnam, permettront de découvrir les enjeux contemporains du numérique créatif à travers le regard de personnalités reconnues du secteur. Pensées pour être accessibles au plus grand nombre, ces conférences disposeront de traductions en français, ainsi qu'en langue des signes et un sous-titrage en direct.

Trois rendez-vous grand public à ne pas manquer

Mardi 6 octobre à 18h : « L'histoire de l'Entertainment Computing au Cnam », avec Stéphane Natkin

Professeur émérite au Cnam, fondateur du Cnam-Enjmin et ancien directeur du Cédric, Stéphane Natkin reviendra sur près de trente années de développement de l'enseignement, de la recherche et de l'innovation dans les domaines du jeu vidéo et des médias interactifs. Cette conférence offrira une perspective unique sur l'émergence de l'« entertainment computing » en France, ainsi que sur les relations entre recherche, créativité et industrie culturelle.

Mercredi 7 octobre à 18h : « Stratégies locales pour réduire l'impact environnemental du développement des jeux vidéo »

Professeure de médias et d'études du jeu au Cologne Game Lab de l'ITH Köln, Sonia Fizek est une spécialiste internationale des transformations du jeu vidéo à l'ère de l'intelligence artificielle. Ses travaux explorent les nouvelles formes de jeu liées à l'automatisation, aux technologies d'IA et aux enjeux de durabilité du secteur vidéoludique. Une intervention incontournable pour comprendre les mutations actuelles de la création numérique.

Vendredi 9 octobre à 18h : « Accessibilité : construire les expériences numériques de demain » avec David Tisserand

Directeur de l'accessibilité chez Ubisoft, David Tisserand partagera son expérience acquise au cours de dix années consacrées au développement de programmes d'accessibilité dans l'industrie du jeu vidéo. Il expliquera pourquoi l'accessibilité est devenue un enjeu majeur, à la fois éthique, sociétal et économique, et présentera les bonnes pratiques permettant de concevoir des expériences inclusives pour tous les publics.

Le Cédric, laboratoire organisateur de l'événement

L'ICEC 2026 est porté par le Cédric, le laboratoire de recherche du Cnam dédié aux sciences du numérique. Le laboratoire rassemble les activités de recherche en informatique, mathématiques appliquées et électronique du Conservatoire et développe des recherches fondamentales et appliquées en lien étroit avec les grands acteurs publics et industriels du numérique.

Au sein du laboratoire, l'équipe « Interactivité pour lire et jouer » travaille notamment sur les interactions humain-machine et sur les usages du jeu vidéo. Jérôme Dupire, maître de conférences HDR au Cnam et coordinateur général d'ICEC 2026, est membre de cette équipe. Ses travaux portent notamment sur l'accessibilité numérique, l'accessibilité des jeux vidéo et l'inclusion des personnes en situation de handicap.

À travers l'organisation de cette conférence internationale, le Cédric et le Cnam réaffirment leur engagement en faveur de la recherche, de l'innovation et du dialogue entre la communauté scientifique, les industries créatives et le grand public.

1 octobre 2026

Contact presse

Direction de la communication
Conservatoire national des arts et métiers
292, rue Saint-Martin, Paris 3e

presse@cnam.fr

<https://presse.cnam.fr/communiques/le-cnam-accueille-l-icec-2026-la-recherche-internationale-autour-du-jeu-video-a-l>